



XBOX 360®

KONAMI

# PES 2013

PRO EVOLUTION SOCCER

The background features a dynamic, abstract design composed of large, overlapping hexagonal shapes in yellow and blue. These hexagons are set against a dark blue rectangular area that contains the game title. The overall aesthetic is modern and sporty, reflecting the theme of the soccer game.

2013



**WAARSCHUWING** Lees voordat je deze game gaat spelen de handleidingen van de Xbox 360®-console en accessoires voor belangrijke informatie over gezondheid en veiligheid. Bewaar alle handleidingen zodat je ze op een later moment opnieuw kunt raadplegen. Ga naar [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) om vervangende handleidingen voor de spelcomputer of accessoires te bestellen.

### **Belangrijke gezondheidswaarschuwingen voor het spelen van videogames**

#### **Lichtgevoelige aanvallen**

Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames.

Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met verschillende symptomen, waaronder een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring of tijdelijk verlies van bewustzijn. Deze aanvallen kunnen ook leiden tot bewusteloosheid of stuip trekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabije objecten het gevolg kunnen zijn.

Wanneer je een van deze symptomen ondervindt, dien je onmiddellijk de game te staken en een arts te raadplegen. Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - het ondervinden van deze aanvallen treedt met meer waarschijnlijkheid op bij kinderen en tieneren dan bij volwassenen. Het risico van lichtgevoelige epileptische aanvallen kan worden verminderd door de volgende voorzorgsmaatregelen te treffen: verder van het scherm af te gaan zitten; een kleiner scherm te gebruiken; in een goed verlichte kamer te spelen en niet te spelen wanneer je slaperig of moe bent.

Wanneer bij jezelf of een van je familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dien je een arts te raadplegen voordat je een game speelt.





<b>Om te beginnen</b>	<b>05</b>	<b>Strategie</b>	<b>12</b>
<b>Hoofdmenu</b>	<b>06</b>	<b>Wedstrijdscherm</b>	<b>15</b>
• Spelmodi	06	<b>Besturing</b>	<b>16</b>
• Bewerkingsmodus	07	• Algemene besturingen	16
• Informatie	07	• Uit te breiden besturingen	18
• Galerij	07	• Beginnersbesturing	20
• Opties	07	• Geavanceerde besturingen	23
<b>De Widget</b>	<b>08</b>	<b>Verbinding maken met Xbox LIVE (Online Modus)</b>	<b>28</b>
<b>myPES 2013</b>	<b>09</b>	<b>Credits</b>	<b>30</b>
<b>Spelergegevens</b>	<b>10</b>	<b>Klantenservice</b>	<b>31</b>

Bedankt voor het kopen van PES 2013 van KONAMI. Lees deze handleiding goed door, voordat je met het spel begint. Bewaar de handleiding zorgvuldig, zodat je deze later gemakkelijk kunt raadplegen. Alle screenshots in deze handleiding komen uit de Engelse versie van het spel.

**OPMERKING: KONAMI verstrekt geen extra handleidingen.**

KONAMI werkt constant aan de verbetering van haar producten. Daarom kan dit product enigszins van een ander product verschillen, afhankelijk van de aankoopdatum.

**PES 2013 European Brand Management: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy**

**OPMERKING:** Dit spel is voorzien van Dolby Digital 5.1 surround-geluid. Sluit je Microsoft Xbox 360 aan op een geluidssysteem met de Dolby Digital technologie met gebruik van een digitale optische kabel. Sluit de digitale optische kabel aan met een Xbox 360 Component HD AV kabel, Xbox 360 VGA HD AV kabel of een Xbox 360 S-Video AV kabel. In het menu Dashboard van de Xbox 360, kies je 'console settings' (consoleinstellingen), daarna kies je 'audio options' (geluidsopties), en daarna 'digitale output' en tenslotte kies je 'Dolby Digital 5.1' om het om het opwindende surround-geluid te kunnen ervaren.

Dolby and the double-D symbols are trademarks of Dolby Laboratories.

©2012 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "Pro Evolution Soccer" is a registered trademark of Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Published by Konami Digital Entertainment GmbH. Developed by Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Als je dit spel voor het eerst speelt, druk je in het titelscherm op **○**. Dan worden je systeemgegevens gecreëerd en kun je het vereiste moeilijkheidsniveau kiezen. Maak nu je persoonlijke spelgegevens aan. Als je een internetverbinding hebt en aan online-wedstrijden mee wilt doen kun je verder gaan om de nodige voorbereidingen te treffen (zie pagina 28). Tenslotte kun je de prestatietraining doorkopen die is bedoeld om je vaardigheden in dit spel te verbeteren. Als je PES voor het eerst speelt en niet weet hoe je moet schieten, dribbelen en verdedigen, is dit een prachtige mogelijkheid om dat te leren. Als je de training wilt overslaan, kom je in het hoofdmenu waar je een spelmodus kunt kiezen en kunt gaan spelen. Wanneer je het spel de volgende keer opstart, worden de bestaande systeemgegevens automatisch geladen en kun je vanuit het hoofdmenu naar de prestatietraining gaan.

**OPMERKING:** Bij alle besturingen in deze handleiding wordt ervan uitgegaan dat je ervoor hebt gekozen om de "spelerbesturing" alleen te besturen met de linker joystick (**L**), wat de standaardinstelling van het spel is. Zie voor meer informatie bladzijde 10.

## OPMERKINGEN VOOR NIEUWE SPELERS

Gebruik de richtingstoetsen (**△**) of de linker joystick (**L**) om door de menu's te bewegen, druk op de **A**-toets om een keuze te bevestigen en druk op de **B**-toets om de keuze te annuleren of om naar vorige schermen terug te gaan.

Als je tips wilt over menubesturing, vind je onder aan het scherm een reeks hulp mogelijkheden. Als je niet zeker weet wat elke optie doet, laat je de cursor er even boven hangen. Dan verschijnt er een pop-upvenster met daarin de betreffende helptekst. Als je het helppictogram onder aan het scherm ziet, kun je een helpbericht tonen door op **○** te drukken.

## BELANGRIJKE INFORMATIE OVER HET OPSLAAN VAN SPELGEGEVENS

Je huidige voortgang in het spel zal automatisch worden opgeslagen op bepaalde momenten in de wedstrijd, en ook bij het fluitsignal aan het eind van de wedstrijd.

## BELANGRIJKE INFORMATIE OVER MASTERCOMPETITIEGEGEVENS

Heb je wel eens tegen je vrienden willen spelen om te zien wie een beter Mastercompetitieteam heeft? Sla dan je teamgegevens op op je opslagmedium en neem dit mee naar je vriend. Wanneer je de gegevens op het systeem van je vriend hebt gekopieerd, ga je naar "Teamselectie"/"Spelergegevens".

Maar let op: als beide opgeslagen Mastercompetitiegegevens dezelfde naam hebben (bijvoorbeeld "Teamgegevens 01"), loop je het risico dat je de gegevens van je vriend overschrijft. Om dit te voorkomen, kun je de naam van de gegevens veranderen door deze op een andere plaats in het Mastercompetitiemenu op te slaan.



## HOOFDMENU

Het hoofdmenu geeft je toegang tot alle spelmodi, functies en opties van PES.

Een nieuwe Widget Balk bovenin het scherm laat je gemakkelijk de online-wedstrijden met andere gebruikers instellen (zie pagina 08).



## WEDSTRIJD

Speel met/tegen vrienden, de computer of kijk hoe twee door de computer bestuurde teams tegen elkaar spelen. Hier kun je ook een online wedstrijd selecteren.

## UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Zet jouw club in tegen de elite van het Europese voetbal met de exclusieve UEFA Champions League-modus. Is jouw team sterk genoeg om de groepsfases te overleven? Weet je de knock-outfase te bereiken? Kun je bij de elite van Europa gaan horen en de beker optillen waar elke speler, trainer en fan van droomt?

## COPA SANTANDER LIBERTADORES

Kies zelf een Latijns-Amerikaans team en neem de uitdaging aan om de felbegeerde Copa Santander Libertadores te veroveren!

## VOETBALORGANISATIE

Kies "VOETBALORGANISATIE" voor de spannendste spelmodi die PES te bieden heeft.

**Mastercompetitie:** Strijd in de veel geprezen "mastercompetitie", een van de meest gedetailleerde competities in welk voetbalspel dan ook. Ontwikkel je spelers, versterk je team met transfers en beheer je club. Leid hen van nationaal succes naar internationale glorie in de UEFA Champions League en de UEFA Europa League. Niets kan hieraan tippen.

**Word een legende:** Deze uitdagende modus creëert de complete carrière van een speler die je zelf ontwerpt. Als je goed speelt, zal je reputatie groeien en dat leidt tot transferaanbiedingen van verschillende clubs. Kun jij jouw naam in de geschiedenisboeken in schrijven?

**Online Mastercompetitie:** De online versie van de beroemde Mastercompetitie belooft nog meer spanning en zal je maanden spelplezier geven. Het lijkt op de offline versie, maar nu speel je tegen andere spelers!

## COMPETITIE

Geniet van meerdere Bekercompetities, zowel offline als online.



## ONLINE GEMEENSCHAP

Ontmoet je vrienden online en speel een groot aantal online-wedstrijden met verschillende regels en regulaties.

**OPMERKING:** de functie Online Gemeenschap wordt aan het spel toegevoegd door een gratis online update.



## TRAINING

Dit is de perfecte manier om te oefenen met verschillende voetbalvaardigheden en -technieken. Leer de spelbesturing via solide lessen in de "Prestatietraining" of kies "vrije training" waarmee je door jou gekozen wedstrijdsituaties kunt oefenen.

Om de training meer op een echte trainingswedstrijd te laten lijken, kies je Strategie uit het pauzemenu. Kies dan de reservespelers van de uit spelende ploeg door op X te drukken en 'Deelname' te kiezen.



## BEWERKINGSMODUS

Met de bewerkingsmodus kun je spelers, emblemen, competitienamen en supportersliederen en -spreekkoren veranderen/creëren. Je kunt zelfs je eigen stadion en velden maken.

**OPMERKING:**

- Bewerkte spelers vind je terug in alle offline spelmodi en bewerkte tenues vind je terug in alle offline en online spelmodi.
- Als je "laden" kiest, kun je bewerkte gegevens uit PES 2012 laden en gebruiken. Gegevens uit andere modi kunnen niet op deze manier worden gebruikt. Houd er rekening mee dat het gebruik van PES 2012-gegevens ertoe leidt dat alle bewerkte gegevens die je in PES 2013 hebt gemaakt, worden overschreven.



## INFORMATIE

Bekijk je Online Informatie regelmatig en verkrijg nieuwe downloaden gegevenspakketten.



## GALERIJ

Bekijk je eerdere overwinningen, prestaties, resultaten en herhalingen die je hebt opgeslagen.



## OPTIES

Onder Opties kun je de Instellingen van de Persoonlijke gegevens wijzigen, De instellingen voor Online, de Systeeminstellingen en de Playlist-bewerker.



Met de Widget kun je online wedstrijden tegen medespelers organiseren of met ze chatten terwijl je in volledig verschillende spelmodi speelt. Je moet eerst online gaan om de Widget te kunnen gebruiken (zie pagina 28).

#### De weergave van de Widget Balk

- De Widget is huidig beschikbaar, druk op **R** om het weer te geven.
- De Widget is huidig niet beschikbaar (of je bent niet online).

#### De Widget openen

Om de Widget te openen druk je op **Y** terwijl de balk van de Widget op het scherm wordt weergegeven. Kies één van de lager weergegeven iconen om na te gaan wat je met de Widget kunt doen.

#### Besturingen van de Widget

- **Y**: De Widget balk weergeven/verbergen
- **B / L**: De opties kiezen
- **L / R**: Schuiven
- **A**: keuze bevestigen
- **LB / RB**: De lijst van de gemeenschap of groep veranderen

#### Voordat je je bij een Sessie aan kunt sluiten

- Zoek een Community Match (gemeenschapswedstrijd)/Free Match (vrije wedstrijd)
- Zoek een Multi-Player Free Match (vrije wedstrijd meerdere spelers)
- Zoek een Inter Community Match (inter-gemeenschapswedstrijd)
- De Lijst gebruikers weergeven

#### Nadat je je bij een Sessie aan hebt gesloten

- De eigenaar start de sessie, de deelnemers gaan naar het Online Menu
- Je kunt andere gebruikers voor de sessie uitnodigen
- De sessie verlaten
- Met Tekst Chatten (uitgeschakeld als de gezinsinstellingen zijn aangeschakeld)

#### OPMERKING:

- De Widget-functie wordt aan het spel toegevoegd door een gratis online bijwerking.
- Als er geen sessies zijn waar je bij kunt aansluiten, zal de Widget automatisch een nieuwe aanmaken. (Een sessie is een toestand van synchronisatie tussen jezelf en andere leden van de gemeenschap waartegen je een wedstrijd zult spelen.)
- Voor meer informatie over de Iconen van de Widget, kun je de in het spel weergegeven hulpteksten raadplegen.

myPES 2013, of in het kort myPES is een Facebook applicatie die je snel kunt linken met PES 2013. Met myPES kun je speluitslagen uploaden, je resultaten beheren en de informatieve tabellen en statistieken bekijken om wereldwijd tegen vrienden en rivalen te spelen. Tenslotte zal het je helpen om beter te gaan spelen.

En het beste nieuws: myPES is geheel gratis.

#### Verbinden

Ervan uitgaand dat je al een Facebook-account hebt, hoeft je alleen maar je bestaande myPES-account te activeren of een nieuw account aan te maken in 'Instellingen Persoonlijke gegevens/Instellingen myPES'.

Zodra je dat hebt gedaan installeer je myPES in je Facebook-account en registreer je het. Voor meer informatie kun je de in het spel weergegeven hulptekst of de officiële website van het spel raadplegen.

#### Spelen

- Speel tegen je Facebook-vrienden en probeer de beste resultaten in de Private Leagues (privécompetities) te behalen.
- Wordt No. 1 in de wereldwijde myPES uitslagen
- Deel je resultaten met je vrienden op de muur van je Facebook-account
- Maak groepen of sluit je aan bij andere groepen om nieuwe PES-spelers te ontmoeten.
- Ontsluit vele badges en beheers een groot aantal uitdagingen

#### Vergelijken

- Vergelijk je resultaten en spel met andere PES-spelers
- Zoek tegenstanders van je eigen niveau door gebruik te maken van de ranglijst en statistieken van myPES
- Vergelijk je persoonlijke statistieken met de wereldwijde myPES uitslagen.
- Analyseer je statistieken om je spelniveau te verbeteren

#### OPMERKING:

- De myPES-functie wordt aan het spel toegevoegd door een gratis online te verkrijgen bijwerking.
- myPES voor Facebook werkt op alle Internet browser voor computers, tabletten en smartphones.

**Sluit je aan op de Officiële Facebook Applicatie myPES 2013** [www.facebook.com/PES](http://www.facebook.com/PES)

Facebook is een Sociale Netwerkservice die door Facebook, Inc is geleverd.



Spelersgegevens zijn een verzameling gegevens waar spelers hun cursorinstellingen en toetsconfiguratie kunnen opslaan. Je kunt je voorkeursinstellingen gemakkelijk gebruiken door vóór een wedstrijd je spelersgegevens te laden. Spelersgegevens kunnen ook worden geëxporterd naar opslagmedia, zodat je deze mee kunt nemen. Dus als je bij een vriend gaat spelen, neem je je Spelersgegevens gewoon mee, omdat je deze gemakkelijk op het systeem van je vriend kunt laden.



**OPMERKING:** Spelersgegevens kunnen worden gemaakt of bewerkt in "instellingen spelersgegevens" in het hoofdmenu of bij de optie "selecteer elftallen" voordat je met een wedstrijd begint.

## MENU INSTELLINGEN SPELERSGEGEVENS

**Naam spelersgegevens:** Vul hier zelf een naam in.

**Toetsconfiguratie:** Kies uit verschillende spelers- en teamgenotenbesturing en controllerlayouts om deze aan te passen zoals jij wilt.

- **Spelerbewegingen:** Kies uit **L + O**, **O** (standaardinstelling die sterk wordt aanbevolen) en **O**.
- **Besturing teamgenoten:** Kies uit "met hulp" (druk op **L1**), selecteer met **R1** een speler die dan automatisch naar voren rent) of "handmatig" (druk op **R1**), selecteer met **R1** een speler om volledige controle over hem te krijgen met **R1**, terwijl je je actieve speler nog steeds bestuurt met **L1**).
- **Besturingstype:** Kies je favoriete besturingstype. Zie voor meer informatie het configuratiediagram op het scherm.

**Ondersteunende instellingen:** Kies hoe de cursor (de manier waarop je wisselt tussen spelers die jij bestuurt), de "cursornaam" (weergave-instellingen) en de mate van "passondersteuning" worden veranderd. Hoe hoger het niveau, hoe meer passes naar spelers van hetzelfde team worden doorgespeeld. Als het niveau nul is, zul je in staat zijn om met de joystick te Passen zonder de **L1** ingedrukt te houden.

Dit zijn de te veranderen cursorinstellingen die je kunt selecteren:

- **Met hulp:** De cursor wisselt automatisch tussen spelers. Dit kun je negeren door op **L1** te drukken.
- **Half geholpen:** De cursor wisselt alleen automatisch wanneer het team aanvalt. Tijdens de verdediging moet de cursor handmatig worden gewisseld door op **L1** te drukken.
- **Zonder hulp:** De cursor blijft op een bepaalde speler staan totdat je op **L1** drukt.
- **Vast:** De cursor blijft vergrendeld op één speler in het veld.

## MENU INSTELLINGEN SPELERSGEGEVENS (VERVOLG)

Twee nieuwe opties zijn toegevoegd aan Met joystick schieten/Pass-functie (zie pagina 18):

- **Handmatig schieten:** als deze zijn geactiveerd, zul je in staat zijn om met de joystick te schieten zonder de **L1** ingedrukt te houden.
- **Met de joystick richten:** Activeer dit om met de joystick te schieten wat de richting van de bal aangeeft als je er over kiest te schieten of te passen. Dit geldt alleen als de speler met de cursor bij de bal is.

Je kunt ook kiezen of je wel of geen hulp wilt bij de spelersbesturing. Als deze is geactiveerd, zullen spelers de bal automatisch passen, schieten en wegwerken.

Dit geldt ook voor sliding tackles, maar met de volgende extra instellingen: nooit (uit), soms afhankelijk van de situatie (normaal), vaak (hard).

**Schijnbewegingen:** Met schijnbewegingen kun je maximaal vier schijnbewegingen combineren door op **L1** en **R1**, **R1** of **R1** te drukken.

Kies de optie schijnbewegingen in spelersgegevens om nieuwe schijnbewegingen te maken of om bestaande bewegingen te veranderen.

Om nieuwe schijnbewegingen te maken, kies je richtingen op de **R1** zoals **R1** en stel je maximaal vier trucjes en vaardigheden in om je eigen schijnbewegingen te maken. Als je tevreden bent over je selectie, geef je deze een naam. Tot slot moet je deze activeren door "besturing toewijzen" te kiezen.

**OPMERKING:** Om schijnbewegingen op te slaan die je aan een bepaalde besturing hebt toegewezen samen met je strategie, kies je "gegevensbeheer" en daarna "opslaan" (zie strategiemenu, bladzijde 14). Als je met meer dan één gebruiker in een team speelt, kan elke gebruiker een eigen reeks schijnbewegingen gebruiken door zijn eigen spelersgegevens te kiezen.

**Importeren:** Importeer spelersgegevens vanaf je opslagmedia.

**Exporteren:** Exporteer spelersgegevens naar je opslagmedia.



## INSTELLINGEN STRATEGIE

Met de instellingen met hulp kun je een strategie maken door een aantal trefwoorden te kiezen. Als je klaar bent, druk je op de **B**-toets om terug te keren naar het wedstrijdmenu. Als je de complexiteit van het opstellen van een strategie een beetje in je vingers hebt, kun je er zelf één maken. Bij games voor meer spelers wordt de controller waarmee de gebruiker de strategie kan bewerken, de "leider" genoemd, die automatisch degene met het laagste nummer is. De strategie is ook tijdens een wedstrijd toegankelijk vanuit het pauzemenu.



Druk op **LB** / **RB**, om de veldweergave te veranderen in een van de volgende:



De onderstaande pictogrammen kunnen naast de tenuepictogrammen staan:



Bij positie/algemene beoordeling worden spelers die speelstijlkaarten hebben, aangeduid met een ster, zie bladzijde 13. De vaardigheden van spelers worden beoordeeld tussen A (hoogst) en E (laagst).

## WEERGAVE SPELERSINFORMATIE

Om informatie te bekijken van een speler die op het veld staat, zet je de cursor boven de speler en druk je op **A**. Dan verschijnen zijn naam, nummer, huidige rol en zijn plaats op de ranglijst (waarbij A het hoogste is en E het laagste). Als je op **Y** drukt, kun je een vereenvoudigde statistiek bekijken waarin de vaardigheden van de speler in vier categorieën zijn opgedeeld ("techniek", "snelheid", "vastberadenheid" en "fysiek") en waarin de speelstijlkaarten of vaardigheidskaarten van de speler worden getoond.

Voor een gedetailleerdere statistiek selecteer je een van de vier eerder genoemde categorieën. Als je een speler op een nieuwe positie wilt zetten, wordt de nieuwe rol rechts naast de huidige rol getoond.

### Speelstijl en vaardigheidskaarten

Sommige spelers hebben speelstijlkaarten en vaardigheidskaarten waarmee ze een streepje voor kunnen hebben op hun rivalen. Om te zien welke kaarten spelers hebben, kies je een speler en druk je op **Y**. Gebruik de helpfunctie in het spel voor meer informatie.

## POSITIES BEWERKEN EN WISSELN

Om de positie van een speler op het veld te veranderen, zet je de cursor op een speler en druk je op **A** om hem op te pakken. Als je hem op de positie van jou voorkeur hebt gezet, druk je weer op **A**.

Als je de speler oppakt, wordt een deel van het veld gemarkeerd. Dit geeft het gebied aan waar de speler zou moeten staan vanwege zijn rollen.

Om te wisselen, pak je de speler die je uit de opstelling wilt halen op door op **A** te drukken, zet je de cursor op de speler die hem vervangt en druk je weer op **A** om te bevestigen.



### OPMERKING:

- De rol van de speler wordt automatisch bepaald door de positie die hij op het veld heeft.
- Hou er rekening mee dat elke formatie een vooraf bepaald minimum en maximum aantal spelers heeft die op bepaalde posities kunnen spelen. Als je een speler niet naar de door jou gewenste positie kunt verplaatsen, kijk dan naar de gekozen formatie.

## INSTELLINGEN SPELERSMENU

Om naar de instellingen van het spelersmenu te gaan, kies je een speler op het veld en druk je op de **X**-toets. Dan krijg je de volgende opties:

- **Rol kiezen:** Kies handmatig de rol van de speler.
- **Benoemen tot aanvoerder:** Benoem de geselecteerde speler tot aanvoerder.
- **Dekkingsinstellingen:** Kies welke speler van de tegenstander de speler zal dekken.
- **Deelname:** Laat de geselecteerde speler deelnemen aan een trainingssessie (alleen beschikbaar bij vrije training).



## STRATEGIEMENU

Verfijn je strategie op veel verschillende manieren.

**OPMERKING:** Bij instellingen spelersgegevens kun je de besturing veranderen voor het kiezen van "vooraf bepaalde strategieën" en "tactische hulp".



## Vooraf bepaalde tactiek 1, 2, 3, 4

Maak een eigen verzameling vooraf bepaalde tactieken. Je kunt maximaal vier vooraf bepaalde tactieken maken en één daarvan wordt automatisch gebruikt gedurende een hele wedstrijd. Om vooraf bepaalde tactieken te maken, moet je eerst besluiten over een formatie en daarna de afzonderlijke opties instellen.

**OPMERKING:** De keuze voor bepaalde strategieën kan beperkingen inhouden bij de keuze van schuifbalken die je kunt aanpassen. De strategie die in het pauzemenu wordt getoond tijdens wedstrijden, weerspiegelt de vooraf bepaalde tactiek die op dat moment actief is (vooraf bepaalde tactiek 1 vóór de aftrap).

## Tactische hulp

Kies je tactische bewegingen zoals "buitenspelval", "wissels", "formatiewijziging" of "wijzigingen in aanvals niveau" automatisch wilt laten uitvoeren tijdens wedstrijden. Je kunt ook kiezen welke strategieën je wilt toekennen aan de richtingstoetsen ( $\triangle$ ) en je kunt je basisopstelling automatisch laten kiezen.

**OPMERKING:** Sommige strategieën kunnen in bepaalde situaties niet worden gebruikt.

## Instellingen dode spelmomenten

Noem je speler voor dode spelmomenten. In "spelers naar voren" kun je de verdedigers kiezen die naar voren gaan bij dode spelmomenten.

## Gegevensbeheer

Je strategie opslaan of laden.

## Assistentmodus

Als deze actief is, geef je tactische opdrachten terwijl de computer de spelers op het veld bestuurt.

In dit hoofdstuk leggen we verschillende eigenschappen en functies van schermen uit die je tijdens wedstrijden tegenkomt. Ga vanuit het hoofdmenu of het pauzemenu naar "Systeeminstellingen"/"Instellingen wedstrijdscherm" om de weergavefuncties te configureren volgens jouw voorkeur.

### Verstreken tijd

#### Actieve speler (cursor)

(geeft aan welke speler wordt bestuurd)

#### Gele naam/nummer boven cursor:

Speler heeft een kaart gekregen

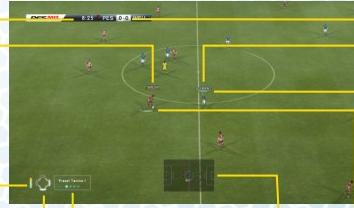
#### Geel/rood geblokte vlag:

De door jou bestuurde speler staat buiten spel\*\*

### Niveau aanval/verdediging\*

### Strategie\* (zie tactische hulp, bladzijde 14)

### Vooraf bepaalde tactiek\* (zie bladzijde 14)



Score  
Naam

Actieve speler (Cursor)/Uithoudingsvermogen

Radar

Krachtmeter

\*wordt alleen kort getoond wanneer dit wordt veranderd; voor besturing zie bladzijde 27

\*\*alleen als de cursor is ingesteld als "vast"

## BESTUURDE SPELER - BALKEN EN METERS

**Actieve speler:** De actieve, bestuurde speler wordt aangeduid met een balk (of "cursor") boven zijn hoofd. Elke gebruiker heeft een andere kleur. Deze zie je wanneer je elftallen selecteert.

**Uithoudingsvermogen:** Onder de balk van de actieve speler vind je de meter voor uithoudingsvermogen (indien deze in het menu wedstrijdscherminstellingen is geactiveerd). Groen betekent goed uithoudingsvermogen, rood betekent dat hij nog maar weinig uithoudingsvermogen heeft.

**Krachtmeter:** De krachtmeter wordt onder de speler weergegeven zodra je begint met een pass of schot. Hoe langer je de desbetreffende toets ingedrukt houdt, des te meer de meter vol loopt en des te krachtiger de pass of het schot is. De kleur van de krachtmeter verandert als je handmatig schiet of past.

**Handmatig richten:** geeft de richting aan van handmatige schoten of passes. Je kunt het handmatig Richten uitzetten in "Persoonlijke gegevensinstellingen".

## PICTOGRAMMEN GEBEURTENISSEN



Komt terug in de wedstrijd (geen blessure)



Indirecte vrije schop



Komt terug in de wedstrijd (lichte blessure)



Wissels (in/uit)



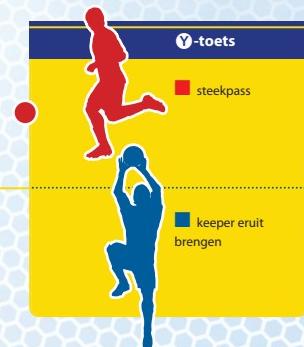
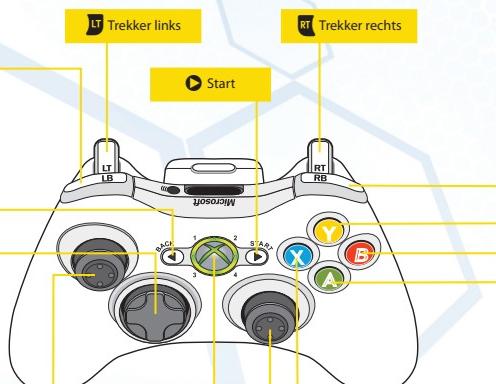
Komt niet terug in de wedstrijd (vanwege blessure)



De besturingsbladzijden van deze handleiding bevatten een grote verscheidenheid aan bewegingen, waaronder trucjes en vaardigheden. Maar er zijn er nog meer! Kijk in de "opdrachtenlijst" in het pauzemenu van het spel voor meer informatie.

Bij alle getoonde besturingen kan input met de linker joystick (**L**) worden vervangen door de richtingstoetsen (**D**). Om je toetsbesturing in te stellen, kies je "toetsconfiguratie" in "Opties"/"Instellingen Spelersgegevens" (zie bladzijde 10).

### ■ Besturing aanval



\*De **Y**-toets en de **B**-toets werken als ze worden ingedrukt.

**OPMERKING:**

Voor dat je met lezen begint, moet je van het volgende bewust zijn:

- Alle bewegingen die op de pagina's met besturingen worden getoond gaan er van uit dat je de standaardinstelling waarmee je alle "Player Movement" (spelersbewegingen) met de linker joystick (**L**) bestuurt niet hebt veranderd.
- Alle bewegingen met de linker joystick (**L**) en rechter joystick (**R**) gaan er van uit dat je speler direct van links naar rechts beweegt.
- Nieuwe besturingen zijn aangegeven met **NIEUW**, veranderde besturingen met **NIEUW**.

**GEBRUIK DE NIEUWE UIT TE BREIDEN BESTURINGEN****MET JOYSTICK PASSEN**

**Met joystick passen hangt het nu geheel van jou af waar elke pass terechtkomt.**

**Handmatige pass**

Houd **L** + **L** + **A** (of **Y**)

**Handmatige lange pass**

Houd **L** + **L** + **B**

**Hoge lange pass**

Houd **RT** + **B**

**OPMERKING:** Als je "Pass Support" (ondersteuning passen) op nul instelt in "Personal Data Settings" (persoonlijke gegevensinstellingen) kun je met de joystick passen zonder de **L** ingedrukt te houden.

**MET JOYSTICK SCHIETEN**

Controleer je schoten volledig, inclusief de richting, hoogte en kracht.

**NIEUW** **Handmatige schot (hoog)**

Houd **L** + **L** + **X**

**NIEUW** **Handmatige schot (laag)**

Houd **L** + **L** + **X**, **Y**

**NIEUW** **Schot door de benen**

Houd **RT** + **X** + **L**

**OPMERKING:** Als je Manual Shots (met joystick schieten) hebt aangeschakeld in "Personal Data Settings" (persoonlijke gegevensinstellingen)/ Player Support (ondersteuning speler) kun je met de joystick schieten zonder de **L** ingedrukt te houden.

**MET ZOOL DRIBBELEN**

Nieuwe voetvaardigheden die een andere dimensie toevoegen aan 1-tegen-1 situaties.

**NIEUW** **Met zool dribbelen**

Houd **RT** + **L**

**DYNAMISCH EÉN-TWEETJE**

Dit verbeterde één-tweetje geeft een meer vloeiend spelverloop.

**NIEUW**

**Dynamisch één-tweetje**

Houd **LB** + **A**, **R**

**NAUWKEURIGE EERSTE BALCONTROLE**

Nu kun je de bal opwippen, of een schijnbeweging maken als je tegen de bal schopt. Een geweldige verbetering van het spelen met één balaanraking!

**NIEUW**

**Perfect schot**

Houd de **RT** ingedrukt (net voordat de ontvanger de bal trapt)

**NIEUW**

**Opwipper**

Houd de **RB** ingedrukt (net voordat de ontvanger de bal trapt)

**NIEUW**

**Sombrero (zijkant voet schieten)**

(nadat je de bal hebt opgewipt) houd **RT** + **L**

**NIEUWE VAARDIGHEDEN**

Beter balbeheersing voor gebruik in 1-tegen-1 situaties.

**NIEUW**

**Twee keer raken**

Houd **A** of **B** + **L**

**NIEUW**

**Bal door benen spelen**

Houd **RT** + **RB** + **L** (naar de tegenstander toe)

**NIEUW**

**Passeren**

(nabij tegenstander) houd de **RT** + **RB** + **L** of **U**

**VERBETERDE VERDEDIGING**

Meer vrijheid en variaties maken het verdedigen meer realistischer en meer tactisch.

**NIEUW**

**Druck**

Houd **RB** + **A**

**NIEUW**

**Spel vertragen**

Houd **A**

**NIEUW**

**Tackelen**

Druk op **A**, **A**

**NIEUW**

**Defensief terugvallen**

Houd **RT** + **L**



## BESTURING AANVAL

### DIBBLEN

#### Dribbeln

Gebruik **L** om de speler die je bestuurt in de gekozen richting te laten dribbelen

Om met de bal te sprinten, houd je **RB** + **L**

### AANNAMEN

#### Aanname

Druk op **L** in de richting waarin je de bal onder controle wilt brengen.

### PASSEN

#### Passen

- Korte pass: **A**



- Lange pass: **B**



- Steekpass: **Y**



### VOORZET

#### Voorzet

Gebruik **L** om de baan van de bal en een van de volgende voorzetstijlen te besturen:

- Standaardvoorzet: **B**



- Lagere voorzet: **B, B**



- Voorzet over de grond: **B, B, B**



- Hoge voorzet: Houd **RT** + **B**

Schiet met **X** en gebruik **L** om je schot richting te geven.

Druk op **X** voordat de speler de bal ophoopt voor een eerste schot, kopbal of volley

## KRACHTMETER

De lengte van de krachtmeter bepaalt de kracht en de hoogte waarmee je de bal schiet of gooit, afhankelijk van hoe lang je de desbetreffende toets indrukt. Als de maximale kracht is bereikt, wordt de actie automatisch uitgevoerd, tenzij je deze tijdig annuleert om een schijnbeweging (**A**-toets) uit te voeren, zie bladzijde 15.



## BESTURING VERDEDIGING

### BASISVERDEDIGING

#### Druk

#### Druk (COM)

#### Sliding tackle

#### Spel vertragen

#### Tackelen

#### Bal wegwerken

### BESTURING KEEPER

#### Keeper eruit brengen

#### Doeltrap

#### Bal gooien

Houd **Y** ingedrukt en de keeper komt uit het doel en rent naar de bal om deze te pakken of om de mogelijkheden van een aanvaller te beperken

Neem een doeltrap met **B** of **X** en gebruik **L** om te richten.

Gebruik **L** om op een teamgenoot in de buurt te richten en druk op **A** om de bal te gooien

**OPMERKING:** Houd er rekening mee dat je de keeper niet kunt besturen wanneer je met een 'vaste cursor' speelt, zoals in 'Word een legende'.

## GEDEELDE BESTURING (werk bij aanval en verdediging)

### Sprinten

#### Cursor wijzigen

Om te sprinten, houd je **RB** + **L** ingedrukt

Druk op **LB** om de spelerscursor te verplaatsen naar een speler die dichter bij de bal is

## SCHIJNBEWEGINGEN

Als je de bal hebt, houd je **LB** ingedrukt en druk je op **B**, **F**, **R** of **G** om een combinatie van trucjes uit te voeren die schijnbewegingen heten. Als je hier een beetje bekend mee bent geraakt, kun je je eigen unieke combinaties maken, zodat je een streepje voor hebt op je tegenstander. Voor meer informatie over schijnbewegingen, zie bladzijde 11.

### VOORBEELD VAN SCHIJNBEWEGINGEN

Besturing	1 <sup>e</sup> beweging	2 <sup>e</sup> beweging	3 <sup>e</sup> beweging	4 <sup>e</sup> beweging
<b>LB</b> + <b>F</b>	Rennende beweging met bovenlichaam (R)	Matthews-beweging (R)		
<b>LB</b> + <b>G</b>	Schijnbeweging met het bovenlichaam (L)	Opstappen en tackelen (R)	Opstappen en tackelen (L)	Terugspelen (R)



## BESTURING DODE SPELMOMENTEN

Om de bal draaiing te geven, druk je op **L** of **R** terwijl de krachtmeter wordt getoond.

### HOEKSCHOPPEN

**Hoekschop**



**Korte hoekschop**

### VRIJE TRAPPEN: SCHIETEN

**Passen**



**Schieten**

### VRIJE TRAPPEN: BESTURING MUUR

**Spelers springen**

**Spelers blijven staan**

### INWORP

**Inworp**

### STRAFSCHOPPEN (de camera staat dan achter de penaltynemer)

**Penaltynemer**

**Keeper**

Druk op **B** om een hoekschop te nemen met een normale baan van de bal

Druk op **A** om een korte pass naar een teamgenoot in de buurt te maken die je hebt geroepen door op **LB** te drukken

Druk op **A** voor een korte pass, **Y** voor een steekpass of **B** voor een lange pass. De bal gaat in de richting waar de speler naartoe kijkt

Druk op **X** voor een poging om meteen te scoren vanuit een vrije trap

Druk op **X** om sommige spelers in de muur te laten springen

Druk op **A** waarna sommige spelers in de muur zullen blijven staan op hun positie

Druk op **A** om de bal naar een teamgenoot in de buurt te gooien. Om verder te gooien, houd je de toets langer ingedrukt

Druk op **X** om te schieten. De hoogte van je schot wordt bepaald door hoe lang je de toets ingedrukt houdt. Je kunt je strafschop ook richting geven door **L** naar een kant te drukken wanneer de speler naar de bal rent. Als je een penalty met stiftbal wilt nemen, houd je **RB** tegelijkertijd ingedrukt

Om de bal tegen te houden, duw je **L** in de richting waar je de bal van je tegenstander verwacht. Als je **L** loslaat, blijft de keeper in het midden staan

## BESTURING AANVAL VOOR GEVORDERDE GEBRUIKERS

### DRIBBELLEN



**Met zool dribbelen**

**De bal kort verder spelen**

**De bal lang verder spelen**

**De bal stoppen**

**De bal stoppen en naar het doel draaien**



**De bal doorspelen**

**Over tackle springen**



**Twee keer raken**

### PASSEN

**Hakbal**



**Hoge lange pass**

**Steekpass in de lucht**

**Een-tweetje**

**Pass en volg**

**Handmatige pass**

**Handmatige lange pass**

**Vroege voorzet**

### AANNAME



**Perfecte aanname**



**Flick**

**Draai zonder de bal te raken**

**Ontwijkende schijnbeweging**

### SCHIETEN

**Gecontroleerd schot**

**Stiftbal hoog**

**Stiftbal laag**



**Recht Schot**



**Schot door de benen**



**Handmatige schot (hoog)**



**Handmatige schot (laag)**

Houd **RT** + **L** ingedrukt

(twee of drie keer terwijl je sprint)

**RB** + **RT** + **L** of **Q** of **L** of **U** (terwijl je sprint)

(**L** loslaten) **RB**

(**L** loslaten) **RT**

(vanuit stilstand) **B**, **B** of **Q**, **Q**

**RT** (voor het contact is gemaakt)

Houd **R** of **R** + **L**

**L** + **A**

Houd **RT** + **B**

Houd **LB** + **Y**

Houd **LB** + **A**, **Y** (vlak voordat de ontvanger de bal heeft)

**RT** (na het passen)

Houd **LT** + **L** + **A** (of **Y**)

Houd **LT** + **L** + **B**

Houd **LB** + **B**

**RT** ingedrukt houden (net voordat de speler de bal aanneemt)

**R** ingedrukt houden (net voordat de speler de bal aanneemt)

**RB** + **L** ingedrukt houden (in de richting waarin de bal gaat)

laat **L** los en houd **RB** ingedrukt (vlak voor het ontvangen van een pass)

Houd **RT** ingedrukt voordat je **X** loslaat (terwijl de krachtmeter wordt getoond)

Houd **LB** + **X**

Houd **RB** ingedrukt voordat je **X** loslaat (terwijl de krachtmeter wordt getoond)

Druk op **X**, daarna weer op **X** (als de speler de bal raakt)

Houd **RT** + **X** + **L** (in de richting van de tegenstander)

Houd **LT** + **L** + **X**

Houd **LT** + **L** + **X**, **Y** (als de speler de bal raakt)



## TRUCJES EN VAARDIGHEDEN

### VERSNELLINGEN (bij tegenstander)

Versnelling	(vanuit stilstand) houd <b>R</b> + <b>RB</b> + <b>L</b>
Versnelling (diagonale trap)	(vanuit stilstand) houd <b>R</b> + <b>RB</b> + <b>L</b> of <b>L</b>
Sprint	(tijdens dribbelen) houd <b>R</b> + <b>RB</b>
Sprint (diagonale trap)	(tijdens dribbelen) houd <b>R</b> + <b>RB</b> + <b>L</b> of <b>L</b>

### SCHOUDERBEWEGINGEN (vanuit stilstand)

Schijnbeweging met bovenlichaam	Houd <b>R</b> of <b>L</b>
Matthews-beweging	Houd <b>R</b> + <b>L</b> of houd <b>R</b> + <b>L</b>
Matthews-beweging met zijkant voet	Houd <b>R</b> + <b>L</b> of houd <b>R</b> + <b>L</b>

### OVERSTAPPEN

Gesimuleerde overtap	<b>R</b> of <b>L</b>
Omgekeerde gesimuleerde overtap	<b>R</b> of <b>L</b>
Overtap	Houd (tijdens dribbelen) <b>R</b> + <b>L</b> of houd <b>R</b> + <b>L</b>
Achterwaartse overtap	(vanuit stilstand) houd <b>R</b> + <b>L</b> of houd <b>R</b> + <b>L</b>
Buitenwaartse overtap	(vanuit stilstand) houd <b>R</b> + <b>L</b> of houd <b>R</b> + <b>L</b>

### OPSTAPVAARDIGHEDEN (vanuit stilstand, tenzij anders is vermeld)

#### Doorschieten

**NIEUW** L-beweging (rechtsvoetig)

**NIEUW** Draaibeweging (rechtsvoetig)

**NIEUW** Beweging met achterkant hak

**NIEUW** Speel terug met linkerkant voet of rechterkant voet

**NIEUW** Stuiterbal binnenkant

**NIEUW** Rennende stuiterbal aan binnenkant voet met diagonale trap

Druck op **R** of **L**

Houd **R** + **L**

Houd **R** + **L** (of **L** indien linksvoetig)

Houd **R** + **L** of **R** + **L**

Houd **R** + **L** of **L** (werk ook bij dribbelen, omgekeerd voor linksvoetige spelers)

Houd **R** + **L** (werk ook bij dribbelen)

Houd **R** + **L** of **L** (werk ook bij dribbelen)

### ANDERE VAARDIGHEDEN

**NIEUW** Akka (rechtsvoetig)

**NIEUW** Omgekeerde akka (rechtsvoetig)

**NIEUW** Roulette

**NIEUW** Overstapdraai

**NIEUW** Voorwaartse trap

**NIEUW** Regenboogtrap

**NIEUW** Zijkant voet schieten

**NIEUW** Bal door benen spelen

**NIEUW** Passeren

Zijaartse dribbel

Zijaartse schaar

Zijaartse overstap

(tijdens dribbelen) **R** + **L** (omgekeerd voor linksvoetige spelers)

(tijdens dribbelen) **R** + **L** (omgekeerd voor linksvoetige spelers)

(tijdens dribbelen) **R** of **R** (sommige spelers hebben een variatie met één voet)

(tijdens dribbelen) **R** + **L** of **R** + **L**

(tijdens dribbelen) houd **R** + **L** of **L**

(tijdens dribbelen) **R**, **R**

(nadat je de bal hebt opgewipt) houd **R** + **L** (in richting tegenstander)

Houd **R** + **RB** + **L** (in richting tegenstander)

(nabij tegenstander) houd **R** + **RB** + **L** of **L**

Houd **R** + **R** of **R**

(tijdens zijaartse dribbel naar links) houd **R** + **L**

(of omgekeerd als je naar rechts gaat)

(tijdens zijaartse dribbel naar links) houd **R** + **L**

(of omgekeerd als je naar rechts gaat)



## BESTURING VERDEDIGING VOOR GEVORDERDE GEBRUIKERS

### GEAVANCEERDE VERDEDIGING

NIEUW

**Defensief volgen**Houd **L1 + L** (terwijl je naar de tegenstander met de bal kijkt)**Besturing bij geen balbezit****R** (naar teamgenoot die je wilt besturen)

### BESTURING KEEPER

**Dropbal****Besturing keeper (niet bij online wedstrijden)****RB** (als er geen andere input is)**LB + R, L** (opnieuw **LB + R** om besturing los te laten)

## BESTURING DODE SPELMOMENTEN VOOR GEVORDERDE GEBRUIKERS

**Hoekschop**• Lage voorzet: houd **L1 + B**• Over de grond: houd **L1 + B**• Hoge bal: houd **R1 + B**• Lage bal: houd **L1 + B**• Over de grond: houd **L1 + B**• Hard schot: houd **R1 + X**• Vrij hard: **X, Y**• Normaal: **X**• Vrij zwak: **X, A**• Zwak schot: houd **L1 + X****Vrije trap: Schieten****X, X** (wanneer je de bal raakt)**LB + RB** (om door opties te bladeren)**Verander vrije-trapnemer(s) en positie****Houd L1 + B of Y of X****2e nemer neemt vrije trap****Houd L1 + B + A ingedrukt** (dan kan de 1e nemer passen/schieten)**2e nemer past de bal****L** (om spelers links toe te voegen) of **R** (om spelers rechts toe te voegen)**B****B + A****Spelers aan muur toevoegen/ verwijderen****Vooruit rennen:  
andere spelers springen****Vooruit rennen:  
andere spelers blijven staan****Willekeurig**

Als er geen input wordt gegeven, handelen de spelers willekeurig

Door "besturing bij geen balbezit" in dode spelmomenten te gebruiken, kun je spelers besturen die niet in balbezit zijn door **R** in hun richting te duwen. Als je dit hebt gedaan, kun je op **B** of **A** drukken om de vrije-trapnemer naar hem te laten passen. Bij inworpen is dit **A**.

## SPECIALE TECHNIEKEN EN BESTURING

### Schijnbeweging trap 1

### Schijnbeweging trap 2

### Nieuwe Schijnbeweging 1

### Nieuwe Schijnbeweging 2

**Een speler besturen terwijl de bal in de lucht is****Snelle hervatting****Duik****Besturing teamgenoot (met hulp)\*****Besturing teamgenoot (handmatig)\*****Wijzigen vooraf bepaalde strategie 1-4****Strategieën activeren/annuleren****Aanvals niveau wijzigen**

### B of X, A

### A of Y, RB + RT

**A****RB + RT**Houd **RT + L** ingedrukt (besturing van speler dicht bij de bal)**L + A of Y****LB + LT + L + R**Houd **R + B** (in de richting van de teamgenoot om hem naar de helft van de tegenstander te laten rennen)Houd **R + B** (in de richting van de teamgenoot, bestuur hem daarna volledig door **B** te gebruiken)Richtingstoets **→** (zie 'vooraf bepaalde strategieën', blz. 14)Druk op richtingstoetsen **↑** of **←** of **↓** om strategieën te activeren/annuleren• Hoger: houd **LT + richtingstoets ↑**• Lager: houd **LT + richtingstoets ↓**

\*Je kunt de instelling 'met hulp' of 'handmatig' kiezen voor besturing teamgenoot. Standaard staat deze op 'met hulp'. Dit kan worden veranderd in 'instellingen spelersgegevens'/ 'toetsconfiguratie'.

**Xbox LIVE**

Xbox LIVE® is je verbinding met meer games, meer entertainment en meer plezier. Ga naar [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) voor meer informatie.

**VERBINDING MAKEN**

Voor dat je Xbox LIVE kunt gaan gebruiken, moet je je Xbox 360-console aansluiten op een high-speed internetverbinding en je aanmelden als lid van Xbox LIVE. Ga naar [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries) voor meer informatie over het maken van verbinding en om te zien of Xbox LIVE beschikbaar is in jouw regio.

**FAMILY SETTINGS**

Met deze eenvoudige en flexibele hulpmiddelen kunnen ouders en verzorgers, gebaseerd op de content rating, beslissen tot welke games jonge gamers toegang hebben. Ouders kunnen de toegang tot leeftijdsgebonden content beperken, toestemming geven met wie en op welke manier de familieleden online met de Xbox LIVE-service omgaan met anderen en tijdslimieten instellen voor de maximale tijd die ze kunnen spelen. Voor meer informatie, ga naar [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

**ONLINE VOORBEREIDINGEN EN BELANGRIJKE INFORMATIE**

Kijk voor meer informatie over een verbinding maken met het internet in de gebruikershandleiding van je PlayStation®3. Om meer te weten te komen over het beleid voor gebruik, de online serviceovereenkomst, belangrijke mededelingen en informatie over de benodigde apparatuur en netwerkomgeving, ga naar onze PES 2013 officiële online portalsite op:

[www.konami.jp/we/online](http://www.konami.jp/we/online)

Om online te spelen, moet je een geldig Xbox LIVE-account.

Als je in de onlinemode van PES bent, krijg je belangrijke informatie te zien, zoals over onderhoudstijden en competitieroosters.

Als je voor het eerst PES online speelt, moet je je eigen gebruikersgegevens aanmaken (houd er rekening mee dat je deze gegevens later niet kunt wissen). Als je dit hebt gedaan, kun je gaan spelen. Houd daarbij wel rekening met het volgende:

- Zorg dat je houdt aan de desbetreffende wetgeving en serviceovereenkomsten wanneer je online speelt. Zorg ook dat je ALTIJD BELEEFD en voorkomend bent tegenover alle medegebruikers.
- Als je een draadloos netwerk gebruikt, houd er dan rekening mee dat elektrische apparaten zoals magnetrons en draadloze telefoons de verbinding kunnen verstören.
- VERBREEK DE VERBINDING NIET opzettelijk tijdens wedstrijden.
- Zorg er altijd voor dat je genoeg tijd hebt om je wedstrijden uit te spelen.
- Speel voor de winst, maar blijf sportief!

**BELEEFDHEIDSNIVEAU**

Elke gebruiker krijgt een Beleefdheidsniveau dat is gebaseerd op hun online gedrag. Alle gebruikers starten met een A-beoordeling, maar dit kan afnemen door herhaalde onderbrekingen. C is de laagste beoordeling en als je die krijgt, kun je niet langer meedoen aan competities. Aan de andere hand, als je een groot aantal wedstrijden voltooit en eerlijk speelt kan je beoordeling omhoog gaan naar AA en zelfs AAA. Zolang je maar eerlijk speelt en je wedstrijden voltooit, zul je zien dat je beoordelingen omhoog zullen gaan.

Als je niet langer meer mag doen aan competities, kun je je beoordeling verbeteren door op een correcte manier een aantal wedstrijden af te sluiten.

**BELANGRIJKE MEDEDELING OVER MISBRUIK EN VALSSPELEN**

KONAMI behoudt zich het recht voor om een speler die de chatfunctie misbruikt om anderen lastig te vallen of die op vals spelen wordt betrapt, te bestraffen of van deelname uit te sluiten. De straf wordt bepaald door KONAMI en kan leiden tot een tijdelijke of permanente uitsluiting van de chatfunctie of het online spelen met of zonder verdere waarschuwing.

Wij danken je voor je begrip en je aanhoudende sportiviteit.

**Konami Digital Entertainment GmbH****President:** Shinji Hirano**General Manager:** Martin Schneider**Senior European Brand Managers & PES Project Leaders:** Hans-Joachim Amann & Jon Murphy**Brand Coordinator:** Martin König

**Special Thanks:** Toru Kato, Manorito Hosoda, Kei Masuda, Hajime Matsumaru, Mika Mizuo, Naoki Morita, Satomi Morita, Mitsuru Nakadai, Naoya Hatsumi, Ipppei Nio (all KDE-J) and all members of PES Productions Borja de Altolaguirre, Scott Garrod, Pierre Ghislandi, Gavin Johnson and everyone@KDEE | Simona Bassano, William Capriata, Fabrizio Faraoni & Rodolfo Rolando (Halifax) | Pedro Resende, Ivo Silva & Joaquim Silva (Ecoplay) | Alevtina Labyuk, Eugene Popov & Mihail Zaharov (SoftClub) | Lars Bretscher, Emmanuel Homaidan, Hampus Löfkvist & Ornella Roccoletti (UEFA) | Mark Bamber, Adam Bhatti, Alan Curdie, Suffwan Eltom & Asim Tanvir | Steve Merret (Voltage PR) and all the great PES players around the world!

**Manual Design:** an.x | **Manual Translation:** MSM GmbH

This product contains code derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. All club names, club logos and individual players' names are the property of the respective club or person. UEFA shall not be responsible for the use of these names and/or logos. adidas, the 3-Bar logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, Predator, tango, climacool and adizero are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. F50 and speedcell are trade marks of the adidas Group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFPRO and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association. Officially licensed by CFF © 2012, DFB Licence granted by m4e AG, Höhenkirchen Siegertsbrunn. © The Football Association Ltd 2012. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. © FFF Officially licensed by FIGC ©2009 JFA Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the PFP) Producto oficial licenciado RFEF Campeonato Nacional de Liga BBVA. Producto bajo Licencia Oficial de la LFP www.lfp.es © 2002 Ligue de Football Professionnel™ Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. and Stichting CAO voor Contractspelers © S.L.B. Producto Oficial Official Licensed Product of A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd. Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Official Licensed Product of Atlético Club Goleinense, Clube Atlético Mineiro, Esporte Clube Bahia, Botafogo de Futebol e Regatas, Sport Club Corinthians, Coritiba Foot Ball Club, Cruzeiro Esporte Clube, Figueirense Futebol Clube, Clube de Regatas do Flamengo, Fluminense Football Club, Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense, Sport Club Internacional, Clube Náutico Capibaribe, Sociedade Esportiva Palmeiras, Associação Atlética Ponte Preta, Associação Portuguesa de Desportos, Santos FC, São Paulo FC, Sport Club do Recife, and Clube de Regatas Vasco da Gama. © Adagp, Paris 2012./Macary - Zublena & Regembal - Costantini, Architects Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2012 Konami Digital Entertainment

**KLANTEN SERVICE**[games.konami-europe.com/support](http://games.konami-europe.com/support)

HEB JE HULP NODIG MET EEN KONAMI TITEL? BEL ONZE HULPLIJN:

NL: 0900-2040404\* | B: 0902-88078\*\*

\*80 cent per minute

\*\*75 cent per minute

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE en de Xbox-logo's zijn handelsmerken van de Microsoft-bedrijvgroep en mogen alleen worden gebruikt als hier voor door Microsoft een licentie is verstrekt.